Rituais e Maldições

Rituais ainda são extremamente raros no mundo, pois para se tornar um ritualista é preciso enxergar a natureza e seus recursos de uma maneira diferente. É preciso **compreender a lógica espiritual** da energia e seus efeitos no ambiente.

Fazer um ritual é **conectar duas coisas e transformar a energia** que as conecta em algo do seu interesse. Há diferentes maneiras de fazer isso, com runas escritas, uma mistura delicada de ingredientes exóticos, com palavras em línguas extintas ou forçando a conexão com o alvo usando seu próprio sangue.

Exemplo:

Um ritualista pode usar suas palavras para atingir um alvo tentando conectar a audição dele com as folhas do que caem das árvores ao redor. Caso consiga conectar, ele intensifica essa conexão usando sua própria mana para que a audição do alvo fique tão sensível a ponto de deixá-lo atordoado ao escutar as folhas da árvore caírem. Um ritualista pode conectar os raios do sol com um copo de água escrevendo runas ao redor do copo para que a água esquente.

Itens Essenciais para Rituais e Maldições

Se está escrito no final do ritual que ele usa alguns dos itens seguintes, esse item será gasto no final da ação.

Suprimentos básicos: São itens diversos para a criação de rituais simples, como, ervas, cogumelos, pó de pedra moída, penas etc. Você pode comprar ou coletá-los na natureza.

Suprimentos exóticos: Usado para misturas mais complexas e rituais elaborados, exemplos são, gotas de sangue, cinzas de cadáveres, plantas venenosas, pó de osso etc. Você pode comprar ou coletá-los em lugares mais sombrios.

Boneco de palha: É necessário, pelo menos, um fio de cabelo ou saliva para estabelecer a conexão. Funciona como um reflexo do alvo, tornando-o manipulável mesmo à distância. Pode ser feito de argila ou barro também.

Recipiente de amostra: Um recipiente usado para coletar e armazenar sangue de criaturas. Dependendo do ritual, pode ser necessário mais de uma amostra.

Conectando alvos

Usando ação, faça um teste de **feitiçaria vs resistência** do alvo. Em um sucesso, você consegue conectar-se com o alvo. Você pode gastar PM para receber bônus nessa jogada. Adquirir sangue do alvo torna a **conexão automática**, porém quanto mais difícil o ritual, mais sangue será necessário.

A conexão dura enquanto os dois alvos estiverem conscientes ou até um dos alvos quebrá-la, seja o ritualista encerrando-a ou o alvo saindo fazendo testes de resistência a cada **2 turnos**.

Consequência de falhas

Falha Simples: Se o teste de conexão falhar por uma margem pequena (ex: 1-4 pontos), o ritual simplesmente não funciona, e os ingredientes são perdidos.

Falha Grave: Se o teste de conexão falhar por uma margem de 5-9 pontos, os PMs e ingredientes são perdidos e o ritualista sofre um efeito similar ao que ele tentou aplicar. Alguma consequência ou algo assim. Em alguns casos, há chance de rolar um teste para não receber um ponto de corrupção.

Falha Crítica (Conexão Não Simples): Se o teste de conexão falhar por uma margem maior que 9 ou se for um ritual de Nível 3, o ritualista sofre uma parte do efeito da energia transformada. Isso pode se manifestar como:

- **Dano de Mana:** Perda de PMs adicionais (ex: 1d6 PMs).
- **Dano Físico:** Perda de PVs (ex: 1d6 PVs).
- **Debuff:** O ritualista sofre um debuff similar ao que ele tentou aplicar no alvo (ex: Atordoado, Enfraquecido, -1 em alguma característica).
- **Perda de Sanidade:** O alvo recebe 1 ponto de corrupção.
- **Efeito Invertido:** O ritual pode ter um efeito oposto ao desejado (ex: curar o inimigo, buffar o inimigo, ou afetar os aliados em vez dos inimigos).

Tipos de Rituais (do Simples ao Completo)

Nível 1: Rituais de Conexão Menor (Foco em Sentidos e Ambiente Imediato)

Estes são os rituais mais básicos, exigindo uma compreensão fundamental da energia e uma conexão sutil. São rápidos de preparar e executar, mas seus efeitos são limitados ao ambiente imediato ou aos sentidos do alvo.

Como Funcionam: O ritualista estabelece uma conexão efêmera entre um sentido do alvo (audição, visão, tato) e um elemento ambiental próximo, ou entre dois elementos ambientais. A energia da conexão é então sutilmente manipulada.

Preparação/Execução: Geralmente requerem apenas palavras sussurradas, gestos simples ou a escrita rápida de uma runa básica em uma superfície próxima. Podem ser feitos em 1 turno (combate) ou alguns segundos (cotidiano).

Custo: Pequeno gasto de Mana (0-2 PMs) ou um ingrediente comum (ex:

uma folha, um punhado de terra).

Efeitos de combate:

[0 PM] Não há dano. Você manifesta pequenas maravilhas. Ex: taumaturgia (truque de d&d)/ acender ou apagar um fogo pequeno/esquentar a água de um copo

[1 PM] O dano é 1d6/ o alvo sofre penalidades de -2 em um atributo ou -1 em dois **[DURA 1 OU 2 TURNOS]**

[2 PM] o alvo melhora seus sentidos levemente +2 em um atributo ou +1 em dois/o alvo sofre a condição Desprevenido (pg.173)/o alvo recebe Ganho em furtividade

Exemplos de Efeitos:

Em Combate :

Atordoar pela Audição: Conectar aguçadamente a audição do alvo às folhas caindo, ou ao som de um inseto, causando confusão e incômodo, tornando-o desprevenido por 1 turno.

Visão Distorcida: Conectar a visão do alvo à fumaça de uma fogueira próxima, fazendo com que ele sofra -2 em testes de destreza por 1 turno.

Manto de Sombras: Conectar seu corpo com as sombras, tornando-o menos visível para os outros, recebendo Ganho em furtividade.

Nível 2: Rituais de Conexão Moderada (Foco em Objetos e Efeitos Duradouros)

Estes rituais exigem uma compreensão mais aprofundada e uma conexão mais estável. Seus efeitos podem ser mais duradouros ou afetar objetos de forma mais significativa. A preparação começa a ser mais importante.

Como Funcionam: A conexão é estabelecida entre um objeto e uma fonte de energia ou outro objeto, permitindo uma transformação mais complexa. Podem envolver a escrita de runas mais elaboradas ou a mistura de ingredientes simples.

Preparação/Execução: Requerem 1-2 turnos em combate (com CD maior para execução) ou alguns minutos no cotidiano. A preparação prévia é altamente recomendada para reduzir o custo ou o tempo de execução.

RITUAIS

- **Boneco de Palha:** Conectar um boneco de palha ao alvo (usando um fio de cabelo do alvo, por exemplo). Qualquer dano causado ao boneco de palha é transferido **5 vezes** para o alvo. O boneco sofre até 1d6 de dano por turno. O boneco resiste 4 turnos de dano. **[Custo]** 5 PMs (se feito na hora) e 1 turno ou 2 PMs + 1 hora de preparação com ingredientes específicos (2 supri. básicos).
- **Armadura Resistente:** Conectar uma armadura a um elemento de solidez (ex: uma rocha, um casco de tartaruga), concedendo +3 de Defesa por 1d6 turnos. **[Custo]** 4 PMs ou 2 PMs + 1 turno de preparação (supri. básicos).
- **Selo de Silêncio:** Conectar uma pequena área ao conceito de quietude. Em uma área de 2x2, os sons dentro da área são abafados e dependendo dos sons do ambiente, eles se misturam bem, tornando-os menos perceptíveis. Isso pode tornar testes de percepção para notar esses sons mais difíceis e coisas do tipo. **[Custo]** 4 PMs ou 2 PMs + 30 minutos de preparação com ingredientes (supri. básicos).
- **Dor aguda:** Conectar um alvo para aguçar seus sentidos de dor. Por 1 turno, todo ataque que o alvo sofrer ele sofre 1d6+Fe de dano e reduzindo apenas armadura. **[Custo]** 5 PMs ou 2 PM+2 turnos (1 em cada) (1 supri. Básicos).
- **Olhos de corvo:** Conectar um alvo para que ele seja capaz de enxergar no escuro a uma certa distância.**[Custo]** 3 PMs ou 1 PM + 20 minutos com penas negras e óleo queimado (1 supri. básico).
- **Fôlego Leviatã:** Você se torna capaz de respirar embaixo da água por 10 minutos. **[Custo]** 3 PMs ou 0 PM + 30 minutos usando conchas moídas e água salgada (1 supri. básico).
- **Raízes Prisioneiras:** Faz com que raízes, cipós ou correntes etéreas surjam do chão para imobilizar o alvo. No turno do alvo, ele faz teste de Força para sair. Enquanto estiver preso, o alvo perde sua ação de movimento. Dura 1d6-1 turnos (mín. 1). **[Custo]** 4 PMs ou 2 PMs + 1 turno (1 supri. básico).

Nível 3: Rituais de Conexão Complexa (Foco em Efeitos de Área e Manipulação de Estados)

Estes rituais são significativamente mais difíceis, exigindo uma grande quantidade de mana ou recursos, e um conhecimento profundo da lógica espiritual. Seus efeitos podem afetar áreas maiores ou manipular estados complexos (emoções, condições).

Como Funcionam: A conexão é estabelecida entre múltiplos elementos ou conceitos abstratos, permitindo uma transformação de energia em larga escala ou de natureza mais sutil. Podem envolver círculos rúnicos complexos, cânticos em línguas extintas ou o uso de DNA para forçar conexões.

Preparação/Execução: Requerem 3-5 turnos em combate (com CD muito alta e risco de falha catastrófica) ou várias horas/dias no cotidiano. A preparação prévia é quase obrigatória para rituais de combate.
Custo: Alto gasto de Mana (6-10 PMs) ou ingredientes raros e caros (ex: sangue de criatura mágica, artefatos antigos, gemas preciosas).

RITUAIS e MALDIÇÕES

Fúria Coletiva: Conectar os aliados a um conceito de agressão, concedendo +2 de Força e +2d6 de Dano para até 3 aliados na sua visão por 3 turnos. **[Custo]** 7 PMs ou 0 PMs + 3 horas de preparação com ingredientes (supri. exóticos).

Maldição de Sangue (com Sangue do Alvo): Usando uma grande quantidade de sangue do alvo (ou um órgão), o ritualista o conecta a um conceito de deterioração. O alvo sofre 3d6 de dano necrótico por turno por 3 turnos. **[Custo]** 10 PMs ou 5 PMs + 2 horas de preparação com chance de sofrer 1 ponto de corrupção para o ritualista (supri. exóticos).

Maldição de Pacto: O ritualista conecta seu próprio sangue com o alvo. O ritualista toma metade de sua vida em dano como sacrifício e o alvo recebe ⅛ de sua vida total em dano enquanto o ritualista permanecer acordado. **[Custo]** 8PMs e 1 ponto de corrupção.

Controle Mental: O ritualista usa o DNA do alvo para conectar-se com o sistema nervoso dele. Por 1 turno, o ritualista pode dar uma ordem para o alvo que deve obedecer da melhor maneira possível. A ordem não pode ser ferir-se diretamente ou indiretamente (ex: caia do penhasco). **[Custo]** 8 PMs ou 2 PMs + 1 hora de preparação (supri. exóticos).

Observações Importantes:

Interpretação: Incentive os jogadores a descreverem a execução dos rituais, os gestos, as palavras, a atmosfera. Isso enriquece a experiência e a imersão.